

# Computer Graphics Lab 5 Report

## 一、实验内容

BumpMap 凹凸纹理

## 二、测试环境

OS: Microsoft Windows 10 Home 64Bit

CPU: Intel Core i7-6500U @ 2.50GHz

RAM: 8GB DDR4 2133MHz

Programming Language: Microsoft Visual C++

IDE: Microsoft Visual Studio 2017 Community

Compiler Version: MSVC 14.10.25017

程序使用了 freeglut 3.0 调用 OpenGL 绘图，源文件为 Main.cpp。

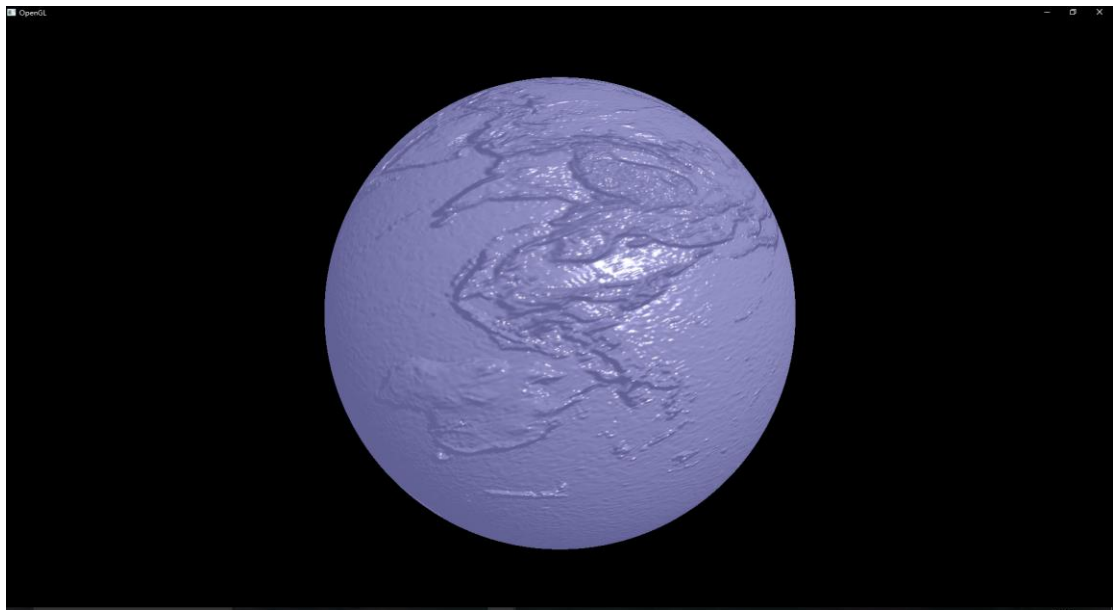
## 三、操作说明

程序自动渲染一个预设的地球仪效果

## 四、实现过程

详见个人博客：<http://blog.csdn.net/lethelody/article/details/71915216>

## 五、结果示例



## 六、小结

实现了空间中的 BumpMap 凹凸纹理贴图，但运行速度较慢，这是由于为了体现球的立体效果使用了过多的三角片。